

靜宜大學 資訊學院 企業實習招生說明表

實 習 機 構 名 稱	網銀國際股份有限公司
公 司 簡 介	<p>網銀國際集團於 2009 年創立，致力於遊戲研發、代理營運、應用程式開發並投入電子競技發展，在專業領域上累積穩健基礎，秉持創新多元的目標，打造完整遊戲生態圈。</p> <p>除台中總部、大里軟體園研發中心、台北內湖分部等據點，也將在台中精華地段自建集團總部大樓，以整合集團資源，朝提供創新、多元、數位的新娛樂型態邁進。</p>
實 習 地 點	<p>台中市大里區泉水街 86 號</p> <p>台中市西屯區市政北二路 238 號 28 樓之 1</p>
實 習 時 間	<p>一、大學部：</p> <p>1.名額：不限</p> <p>■ 113/7/1 至 114/6/30，實習總時數至少 1260 小時，不得超過 1860 小時</p> <p>二、碩士班：</p> <p>1.名額：不限</p> <p>■ 113/7/1 至 114/6/30，實習總時數至少 1260 小時，不得超過 1860 小時</p>

實習內容

一、遊戲開發企劃實習生：

- 1.公司相關產品測各階段測試。
- 2.製作測試相關之文件。
- 3.專案溝通、協調，並提供優化建議。
- 4.市場相關產品資料收集、整理、分析。
- 5.專案文件撰寫與資料彙整更新維護。

二、美術設計實習生：

- 1.協助戰隊形象設計及把關、社群封面圖宣 resize。
- 2.協助行銷、影音專案所需圖宣設計修改。
- 3.實體商品、印刷物設計；完稿印刷檔及刀模製作。
- 4.年度模板製作及使用。

三、2D 美術實習生：

- 1.人物、場景、介面設定。
- 2.有創意並兼具極佳的手繪能力。
- 3.具高度學習意願且配合度高。

四、3D 美術實習生：

1. 專職 3D 模型貼圖製作（角色、裝備道具、場景物件...等）。
 2. 專職 3D 骨架設定（Rigging）、動態調整（Animation）
- 備以上專業技能具備其中一項即可。

五、FX 遊戲特效實習生：

- 1.能確實的將遊戲企劃的內容轉換成圖像。
- 2.自製特效素材，具有影像合成、造型、手繪能力。

六、網頁前端開發實習生：

- 1.官網與活動網頁製作。
- 2.參與討論發想，設計出好的產品體驗。

七、資訊實習生：

- 1.協助電腦軟硬體安裝設定/備份還原、上機等作業。
- 2.協助使用者操作諮詢及系統故障、基本網路問題修復、排除。
- 3.資訊相關文件匯整、歸檔更新、通知等行政作業。
- 4.主管交辦事宜處理。

八、資料技術工程實習生：

- 1.關聯式/非關聯式資料庫管理、建置、維護、權限控管。
- 2.自動化排程作業。
- 3.資料備份策略。
- 4.異常監控與排除。
- 5.Stored Procedure 撰寫。
- 6.高可用解決方案建置。

九、AI 應用實習生：AI 相關資料蒐集與工具應用，例如 Nvidia AI Toolset，包含 Nvidia 已有的 AI 服務與 SDK。

需求條件或專長	<p>一、遊戲開發企劃實習生：喜歡玩遊戲、文字表達能力佳、具備優良的細心度、耐心度、具有團隊合作精神、具有創新思維、邏輯思考能力。</p> <p>二、美術設計實習生：熟悉 Photoshop、Illustrator 等影像編輯軟體、具美學素養及色彩敏銳度、可獨立思考、積極、勇於發問、肯學習、喜歡遊戲及電競產業、會注意時下流行，懂時事梗、履歷請附上作品集網址。</p> <p>三、2D 美術實習生：具 illustrator 向量繪圖能力者佳、不限風格，能夠自由轉換風格尤佳。</p> <p>四、3D 美術實習生：具備基礎素描及色彩概念，具備形體美感掌握能力，能使用 (Blender) 佳，熟悉 3D 製作軟體，具備 3D 基本製作能力及觀念，樂於學習新觀念新技術，觀察力佳，對動作表演具敏感度及動態掌握能力，態度積極，配合度高，樂於溝通，有熱忱。請附上作品集或是作品連結網址。</p> <p>五、FX 遊戲特效實習生：操作過 Unity 開發工具、懂操作 Adobe Photoshop、After Effect、能掌握基本動態節奏感、了解粒子系統(After Effect 或 Unity)、會 Blender 佳 (製作特效用 Mesh)。請附上作品集或是作品連結網址。</p> <p>六、網頁前端開發實習生：備 HTML、CSS、JavaScript 相關知識、擁有前端框架的使用經驗(Vue 尤佳)、知道如何透過 API 進行前後端串接、具備 PhotoShop 使用經驗。請附上作品集或是作品連結網址。</p> <p>七、資訊實習生：具有電腦設備/網路架構相關的基本知識、熟悉 Windows 系統軟體、OFFICE 文書軟體、熱心、負責、積極的工作態度。</p> <p>八、資料技術工程實習生： 資管、資工相關科系、具有團隊合作精神、對於資料庫有基礎的認識。</p> <p>九、AI 應用實習生：具程式開發能力，能根據需求，利用所研究工具(例如: Nvidia AI Toolset)來開發功能。【加分條件】 AI 本科專長、具遊戲開發經驗、具美術經驗。</p>		
實習生工作職稱	遊戲開發企劃實習生、美術設計實習生、2D 美術實習生、3D 美術實習生、FX 遊戲特效實習生、網頁前端開發實習生、AI 應用實習生		
實習生工作部門名稱	遊戲開發企劃部、美術設計部、資訊部		
輪班	<input type="checkbox"/> 是 假日需值班 <input checked="" type="checkbox"/> 否		
實習工作時數	一至週五，每週至少 3 天，上班時間：08:30~17:30	住宿	<input type="checkbox"/> 供宿 <input checked="" type="checkbox"/> 自理
提供薪資或津貼	<input checked="" type="checkbox"/> 是、27470~27500 元(月薪) <input type="checkbox"/> 否		
勞健保	<input checked="" type="checkbox"/> 是提供勞保 <input checked="" type="checkbox"/> 是提供健保 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 其他_____	膳食	<input checked="" type="checkbox"/> 供膳 <input type="checkbox"/> 自理

提撥勞退基金 <input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否		實習工作內容	
企業實習項目名稱	企業實習部門	企業實習技能與知識之內容	
公司環境瞭解	遊戲開發企劃部 美術設計部 資訊部	認識公司環境 認識公司制度 實習工作和目標講解 由內部專案成員指派實作內容與講解	
工具產品熟悉	遊戲開發企劃部 美術設計部 資訊部	一、遊戲開發企劃部實習生：認識產品、了解測試相關步驟與文件。 二、美術設計實習生：學習 Photoshop、Illustrator 等影像編輯軟體。 三、2D 美術實習生：學習 illustrator 向量繪圖等編輯軟體。 四、3D 美術實習生：學習 3D 模型貼圖製作軟體，學習 3D 骨架設定、動態調整技術。 五、FX 遊戲特效實習生：學習 Unity 開發工具、Adobe Photoshop、After Effect、Blender。 六、網頁前端開發實習生：學習 HTML、CSS、JavaScript。 七、資訊實習生：了解公司電腦設置位置與網路架構。 八、資料技術工程實習生：學習公司使用的資料庫，了解其維護控管方式，分辨異常狀況的種類。 九、AI 應用實習生：學習公司應用 AI 相關資料範圍與工具。	
專案參與	遊戲開發企劃部 美術設計部 資訊部	一、遊戲開發企劃部實習生：產品測試與報告，專案溝通協調，並提供優化建議，市場相關產品資料收集、整理、分析，專案文件撰寫與資料彙整更新維護。 二、美術設計實習生：協助戰隊形象設計、社群封面圖宣 resize。協助行銷影音專案圖軒設計與修改。實體商品、印刷物設計；完稿印刷檔及刀模製作。年度模板製作及使用。 三、2D 美術實習生：設定人物、場景、介面。 四、3D 美術實習生：協助 3D 模型貼圖製作（角色、裝備道具、場景物件...等），協助 3D 骨架設定（Rigging）、動態調整（Animation） 五、FX 遊戲特效實習生：將遊戲企劃的內容轉換成圖像、自製特效素材，能進行影像合成、造型。 六、網頁前端開發實習生：參與官網與活動網頁製作，參與討論發想，設計出好的產品體驗。 七、資訊實習生：管理與維護公司電腦位置與網路架構，	

		<p>協助撰寫相關統計報告與報表。</p> <p>八、資料技術工程實習生：協助管理、建置、維護、控管關聯式/非關聯式資料庫管理、協助自動化排程作業，執行資料備份策略，異常監控與排除、Stored Procedure 撰寫，協助高可用解決方案建置。</p> <p>九、AI 應用實習生：協助根據需求利用研究工具(例如: Nvidia AI Toolset)來開發功能。</p>
實習成果報告	遊戲開發企劃部 美術設計部 資訊部	針對實習歷程進行彙整報告